

2004 數碼 21 資訊科技策略建議書

由于資源及時間問題，我們就有限的數據，向政府獻策。若我們就「數碼廿一」的建議，有甚麼不足之處，敬請體諒。

如各有關官員有需要我們提供更詳盡的意見，我們將欣然與政府一起深入探討這個議題。

馮德聰 自由黨 旗彩行動 青組(Internet 大規劃推廣)
商務技術策略顧問 (上正發展)
(Tel : 2770 1255 E-mail : paul@fung.com)

林翠蓮 自由黨 常務委員會 - 委員
東區區議員
(Tel : 8103 2369 E-mail : alice@cclam.com)

1 2 1 1 版

2004年「數碼21」資訊科技策略

我們明白到，「數碼21」資訊科技策略是香港步向「知識型經濟」，重回高增值的生產轉型的重要策略及不二出路。

資訊科技業的特別之處在于它並非只限于有形的產品，所謂“資訊科技業”一方面是指電訊、電腦及廣播等行業的一個新總稱，另一方面又包括軟件開發工業，或是以有關技術協助提高其他行業生產力的一種服務行業。這些特色令資訊科技成爲一項綜合硬體、軟件及技術，出售服務的工業，而其中絕大部份都是小公司，而其服務對象應是所有的本土及 CEPA 有關的商務運作及工業生產。這個創新的觀念，其實一直未爲政府所理解。

在政府過去的政策中，我們看到的却是連串像「數碼港」般的資源錯配，只是利益了少數大企業。然而，以作爲本港商業核心的中小企並未受惠。要建立資訊科技工業，單純是供應廉價土地、提供足夠勞工並不足夠，亦並不適用。然而在過去的數年，「數碼21」資訊科技策略除了在“電子政府服務”名下的一眾政府網頁取得可見的成績外，在《2004年「數碼21」資訊科技策略公眾諮詢文件》（下稱“文件”）“方格1”中的成績全多爲業界自行推動的成果。

香港的中小型企業正面對全球經濟一體化，國家加入世界貿易組織，及知識形經濟的出現等挑戰和機遇。今日的策略規劃與10年前已大不相同。當前的資訊科技界正面臨瞬息萬變的挑戰，因此需要創新的規劃方式。但是奈于一眾政府官員並未在科技管理上擁有長足的經驗，在訂立長遠的資訊科技策略上需要業界第一綫人員的參與。因此我們準備了以下的建議書，讓我們爲有效的資訊科技策略獻出觀點。

重新認識「知識型經濟」

要訂定有效的“資訊科技策略”我們需要再深入瞭解，什麼是香港希望發展的「知識型經濟」：

知識型經濟是「以知識為基礎的經濟」的簡稱。按照“經濟合作暨發展組織”(OECD) 的說法，知識型經濟是指以現代科學技術為核心的、建立在知識和資訊的生產、傳播、使用和消費之上的經濟。知識型經濟在本質上是以智力資源的佔有、配置，以科學技術為主的知識的生產、分配和消費(使用)為最重要因素的經濟。

- 知識型經濟作為一種新的經濟形態，現在一般認為，它的涵義和標誌是：
- 以知識密集型企業為代表，反映企業發展新動向；
- 以高技術產業為主導，體現產業發展新途徑；
- 以高技術為槓桿，推動傳統產業知識化；
- 以高技術為武裝，促進服務業大發展；
- 以新增長理論為嚮導，企求經濟長期繁榮；
- 以現代管理理論和技術為依靠，培植管理創新型經濟；
- 以教育和學習為根本，注重人力資源開發；
- 以當代人文精神為保障，培育產業生態系統，實現可持續發展。

(中國河北省 科學技術廳 <http://www.hbkgp.gov.cn/ldgbkp/kjxgn/zsjwj/wen2.htm>)

知識型經濟強調創新、學習、彈性和知識革命的競爭形式，也就是經濟與經濟以外的因素(extra-economic factors)互相依賴而形成結構競爭力(structural competitiveness)；因此有必要重新界定經濟領域(economic sphere)，因為為了結構競爭力，是必須加入經濟之外的制度形式、關係、資源與價值。

「知識型經濟」的出現會令到社會：

- 創造新工作機會
- 出現彈性的工作 (flexibility)、
- 全民要再培訓技能 (re-skilling)
- 生產者與消費者之反饋性提高 (reflexivity)

「知識型經濟」會帶來網絡化，使得 集聚經濟效益(economies of agglomeration)和網絡經濟效益(economies of networks)的效果更形顯著；前者強調國內區域性的技術創新系統和學習區域的形成，而後者是透過無數的多元網絡而吸引更多成員加入而獲得經濟效益。

由此可見，發展「知識型經濟」的策略重心不是在“電訊市場開放”、“公共服務電子化”和“資訊科技項目外發計劃”等以政府本身為中心的項目。而是應該以本地工商界為出發點，**推動傳統產業知識化，培植及改善產業應用技術以增加本地生產力及增值力為主導；輔以管理技術提升及人力資源開發及轉型，為失業的轉型勞工提供新出路**，這才是長遠解決工業轉型的正路。

在過去三年，政府每年在資訊科技方面的投資平均為 46 億元。即此計劃在過去的三年，政府共投放 138 億元于推行電子政府計劃及其他行政和營運系統，但與此同時，政府未有匯報在提高資訊科技應用後，實際所節省的資源之評估及數字，如人手、物料儲存、時間等資料。我們也發現，本來理應支援及輔助中小企的資源，很多被學術界及商會以不同名義申請及消耗。在網上公開的創新科技基金申請記錄便是明証，其中包括了不同的電視節目及小眾短期展覽，及沒有公開的各項學術研究等不在少數，而真正受惠的獨立中小企寥寥可數。類似的案例在官僚式的：“只認單位名聲，不問效益的，不看創意前境”的“資訊科技策略”做法下，令資源進一步錯配，對香港發展的「知識型經濟」並未真正發揮作用。

其實在現在的“工業轉型”後的商業操作中，資訊科技能力不單是指對技術的認識，其中也包括了技術與實際工序的配合，和因此而帶出的辦公室文化及管理。但觀乎現在的“再培訓策略”投放在中層管理及中小企運作者的資源嚴重不足，形成中小企在應用資訊科技協助生產上的速度緩慢，阻力也高。

(對比其他數十百分點的增長，工商機構個人電腦的普及程度 2000 年時為 52%，2002 年時為 55%。工商機構接上互聯網的普及程度：2000 年時為 37%，2002 年時為 44%，增長並不快。加上這數字包括了很多不算是中小企的先進大機構，中小企的增長可能更少。)

在此我們建議，“資訊科技策略”的訂定，要由本土中小企的需要出發，要體現對本土經濟的支援，而不是以吸引外國大企業為第一重心。例如**鼓勵中小企的國際網上商務發展**便是一個非常好的名目，在 CEPA 的機遇下，擅於包裝推廣而薄有品牌的香港中小企業，大可利用香港在國際上的質量及品質型像(如品質 Q Mark)，加上近年來開始發展的設計品牌及創意，加上強大的國際商務推廣網絡及經驗，在世界工廠的中國屋簷下，利用資訊科技，開展價格戰以外的一片天空。這才是乎合的香港現實，有助“創意工業”的“資訊科技策略”做法。

而在當中，其實不乏高增值行業，如設計行業，(包括平面、產品、包裝、廣告、及玩具……)，如何配合“資訊科技策略”的協助，來保障他們的知識產權便是一個重要的課題。 業界需要有查閱專利條文的平臺，一方面，也要有展示得獎作品的展示中心。 政府在“資訊科技策略”中，需要有計劃的為業界提供協助維護香港的競爭力。 但政府未有把香港的成就(如設計者得國際級的獎項)整理，是香港整體經濟的嚴重損失。 而其中，我們相信設立香港得獎作品網上展示中心是一個非常有效的做法，因為我們會在長遠的發展中為香港的品牌定下良好的基礎。 重申一點，高附加價值的產業不等同于高科技產業，它可能只是一般傳統產業而已；像在美國人均附加價值最高的是香烟，其次是煉油、電子類科技產品，分占第五、六位。

其中，電子業，玩具業，鐘錶業和成衣製造業是利用“資訊科技”建立品牌的最佳目標，過往只注重成本競爭的 4 大行業，是極需要政府的帶引及援助以建立新方向的，加上在 CEPA 的機遇下，以上企業的操作綫距離巨大，對有經驗的企業管理人還可勉強應付，但對香港的中小企而言却缺乏“資訊科技策略”應用，的經驗及案例，「數碼 2 1」資訊科技策略便要擔當指路明燈的角色，為中小企提供經驗及案例，或有關指引。

要改善這情況，我們認為應要從社會文化方面 手，可藉 由生產力發展局和商會建立密集的講座及工作坊，及成立“軟硬體及應用案例圖書館”供公眾及各中小企觀摩各案例的好處。 相信各供應商會樂意以最底成本為政府提供方案，而這又可以進一步振興本土經濟，為本港的資訊科技業中小企開展業務提供援助，也可為國內提供模式典範。(類似的方法在教署的香港教育城的軟件圖書館便相當成功。)

回顧過去的成果

再者，回顧現在可見的「數碼 2 1」資訊科技策略成果裡，結果也是差強人意的：

- 現在的所謂成果，可見的只是做了政府的一眾網頁，其他的成果並未為公眾熟悉，得獎又如何。而政府的對外，對內通訊方面仍是以傳真及書面為主導，效率何時才會改善？或許我們該聽到或收到更多政府的電郵時才可感到「數碼 2 1」資訊科技策略的成果。
- 現在的電子政府的進展實在質疑，根據（*根據統計處在今年五月及八月的調查顯示 明報報導 2003/12/11），但整體的推展中，與「數碼 2 1」中的數字並不吻合，而且諮詢文件中又沒有明確的時間表，清晰的階段可供市民認知、學習及適應等；而在有關的諮詢文件亦未提供市民使用的方式是瀏覽還是實際使用電子服務，以簡化及減輕政府的人力資源。
- 政府引以為典範的“ESD Life 生活易”是和記黃埔有限公司屬下之電子商貿業務。其中的公私營機構合作模式究竟在個人資料交流，網站瀏覽記錄的監控等，從未有成熟的報告，深入至系統源碼層的考核及評估，參與的公司會否在提供服務時觸及敏感的個人資料時有否經私隱專員公署考核監管……等的問題至今未有提出要求報告。我們建議私隱專員公署密切注視有關發展，及提出監管。這類公私營機構合作合約，專為大型機構承辦的計劃，投標及評審準則都未見有充份的公眾諮詢，究竟政策及標準是如何訂出的，一直是業界不明白的。
- 在現有的電子政府服務中，政府未有計劃的把握提供網上論壇、問卷調查及網上民意調查等。而且在七月期間更原因不明的把已有的各部門論壇關閉，明顯比其他有誠意有計劃收集民意的國家不成熟。
- 截至 2003 年初，在政府的網頁及整個發展中，均未有參考及提倡有關資訊科技的國際標準，現有的標準只屬人為標準，由于網頁的設計的形象不統一，每個部門的網頁的使用不統一，引致使用者無所適從。政府也對網頁的檔案體積頻寬使用沒有控制，有的網頁圖像過多，檔案體積過大，也沒有“瀏覽模式”的訂定。希望在 2003 年 10 月訂出“引入統一的「外觀與風格」標準”後，在 2005 年年底前完成重整工作時得到改善。

- 如香港政府要做真正的電子化，應使所有的服務均能用網上申請，無需如現在的利用「(PDF)文件交換格式」列印後，填妥後才利用傳真交回。現在 1400 張可下載的表格中，只有約 14% 的 200 多張是可以在網上遞交的表格([http : //www.info.gov.hk/digital21/e-gov/ch/init/ecommm.htm](http://www.info.gov.hk/digital21/e-gov/ch/init/ecommm.htm))，在歐洲的英國、德國政府已用電子簽署，無需像我們要列印出才遞交。政府應加強至所有的服務均可用網上訂位，如康文署的網上報名康體活動(現只有訂場服務)、殮葬的骨灰位……等。
- 而在對工商業的支援方面，連澳門也做得比我們好，他們推出的“一站式服務”([http : //www.ipim.gov.mo/chinese/serve/serve.htm](http://www.ipim.gov.mo/chinese/serve/serve.htm))對投資者在各方面提供支援和協助，由簡單的諮詢開始，提供關於在澳投資程式和手續指引，直至跟進落實投資項目的進行。香港就連近年來在國際所簽訂的各雙邊貿易協議也沒有政府的專門網頁可供查閱及下載，我們的政策比之是實在非常不足的。
- 生產力發展局、工貿署、貿易發展局，工商及科技局、……一連串政府機構層床疊架，對“資訊科技策略”的詮釋及角色又各有不同，其實業界是希望有專屬的機構協助，令人明顯瞭解政府的策略及加以配合，其中跨部門協調小組相信會是業界希望見到的做法。
- 廿三條立法時，政府沒有考慮資訊科技界的情況：第一·沒有考慮有關立法對香港資訊科技發展、資訊自由流通，及香港作為「亞洲資訊電訊樞紐」的影響；第二·沒有評估業界將來為配合法例實施而需要作出的技術提升、運作安排及財務負擔；第三·沒有表示政府將來會否發出業界指引，諮詢業界將來是否需要或應如何配合落實有關法例。最重要的是，整份諮詢文件內容空泛，令業界根本難以判斷立法後所需承擔的法律責任。在這一點業界投資者的憂慮，在代表資料科技界的單仲偕議員的文章中有清楚的說明。
([http : //www.dphk.org/2003/research/research.asp?iCommentId=710&writerId=11](http://www.dphk.org/2003/research/research.asp?iCommentId=710&writerId=11))
- 打破“數碼隔膜”方面，政府在投放資源在推動長者的電腦應用，近年來確有成績，但觀乎在婦女、青少年、失業人士、及最重要及實際的中小企的推廣及應用就有很大的距離。

由此觀之，我們離“把香港發展成為領先的數碼城市，連結全球”的目標還有很大的距離。

(由於此段評估牽涉到太多政府網站及技術錯配，建議需另行討論。)

*根據統計處在今年五月及八月的調查顯示 明報 2003/12/11

住戶		家中置有個人電腦	接駁上互聯網
二零零三年		1 479 100 個	1 312 800 個(88.8%)
二零零三年	佔全港所有住戶	67.5%	60.0%
二零零二年	佔全港所有住戶	62.1%	52.5%

十歲及以上人士		曾使用個人電腦及互聯網	佔所有十歲及以上人士
二零零三年		3 464 400 名	56.2%
二零零二年		3 270 300 人	54.0%

統計調查前十二個月內曾使用個人電腦至少一次

使用網上購物服務		十五歲及以上人士	佔所有十五歲及以上人士
二零零三年		401 600 名	7.0%
二零零二年		274 500 人	4.9%

使用網上政府服務		十五歲及以上人士	佔所有十五歲及以上人士
二零零三年		1 388 700 名	24.3%
二零零二年		1 015 100 人	18.1%

工商業機構單位		使用個人電腦	已連接互聯網
二零零三年		54.5%	44.2%
二零零二年		54.8%	47.5%

機構使用個人電腦	大型機構單位	中型機構	小型機構
二零零三年	94.2%	87.7%	50.0%
二零零二年	94.6%	76.6%	50.7%

機構單位有連接互聯網	大型機構單位	中型機構	小型機構
二零零三年	85.1%	78.2%	43.0%
二零零二年	82.6%	66.1%	40.5%

行業類別	使用個人電腦	連接互聯網
金融、保險、地產及商用服務業	76.6%	68.9%
批發、零售、進出口貿易、飲食及酒店業	54.6%	49.4%

機構單位	設立網頁或網站	提供其產品和服務的資料
二零零三年	13.5%	8.9%
二零零二年	11.8%	

設立網頁或網站	大型機構單位	中型機構	小型機構
二零零三年	62.4%	31.7%	10.2%

協助人力資源在知識型經濟中轉型

在知識型經濟中為民間經濟作轉型，政府有責任作為有效的促進者，去提升業界和普羅市民的資訊科技能力、推動產業創新和企業的發展。在這過程中，在所謂不幹預市場的前提下，政府的推動明顯不足，只提供土地與大企業發展科技，而中小企就缺乏全面的支援。由于政府未有作出支援，讓資訊科技界在網股爆破後的，長期高失業情況未有改善；而我們最具創意的年青人在資訊科技方面的創意也未有機會發揮。

而其中最急需推動的是對轉型中的失業社群的支援，本港需要密集的職業訓練證書課程，為一眾失業人士提高資料科技應用技能。而且，更加要為訓練完成的學員提供在職培訓，建立屬於求職人仕，類似網上社群類的“人才網站”“人才圖書館”，給他們一個空間展示他們的履歷，為基礎勞工提供類似的職務配對，相信這會為勞工署的服務帶來一新的面貌。

而在從其他地方輸入所需的外地人才方面，我們只贊成協助業界輸入導師，協助本土人才轉型，避免令少數誤用法例的人仕，無限制的應用建制的漏洞，令失業進一步惡化。

但現有的人力資源培訓政策却單只對“技術”情有獨鍾，未能在社會中建立適應科技文化的社群態度，形成青少年及成年人間的所謂“數碼隔膜”。然而，“資訊科技策略”不是離世獨立的，其實這“策略”是能夠和傳統的產業互相支援的。例如：

香港的文化便是香港的產業，如做傘行業的梁蘇記(倒閉了)，如在日本及內地，賣麵和賣紙的行業亦很多有過百年的歷史，香港為何不能保留？這些有本土特色的文化產業，配合最新的科技策略，及旅游發展局的推廣，其實將會是很成功的項目，但現在我們可見的只是各部門各自為政。類似康樂街(雀仔街)，玉石街，女人街，魚市場，藥行街(中上環)的旅游項目在其他國家老早就發展成國際景點了，資訊科技部門會配合旅游部門，為此安裝專屬的推廣網站及設立網上瀏覽的即時視像網頁(Web Cam)，相信在雀仔街，玉石街，女人街，魚市場，藥行街或太平山，飛峨山，鳳凰山，及香港各名勝設立類似觀賞網頁，是不存在難度的，可參考(大阪市生駒山の夜景 <http://view.adam.ne.jp/setoy/pic/kinki/narukawa.html>)。順帶一提的是，上環“大笪地”也是其中的可受惠推廣項目。

應把傳統的手工藝，變成高增值的產品，如傳統的鼓油，現在銷往日本，身價便

立刻不同。然而其中設計品牌、物流及操作流程現代化便是“創意工業”有關的“資訊科技策略”了。

深入探討數碼娛樂

香港的數碼娛樂是一個正在迅速發展的新興行業。雖說是政府的高度重視行業，但其實是全個“資訊科技策略”最失去重心的一環。讓我們看看“文件”中的相關說明：

• 重點範疇：數碼娛樂

數碼娛樂是正在全球迅速發展的一個新興行業。本港在電影製作、廣播和廣告方面，基礎雄厚，並在各大學及職業訓練學院中備有可觀的培訓設施，因此本港擁有相當優勢，足以發展數碼娛樂業。我們須善用數碼和多媒體技術所帶來的機會。具體而言，我們會在兩個範疇手工作。

首先，資訊基建諮詢委員會將發表其數碼娛樂工作小組的報告。報告會建議可採取何種措施，以推動本地數碼娛樂業的發展。我們會跟進有關建議的實施情況。

其次，在數碼港和創新及科技基金的資助下，我們正著手在數碼港設立數碼媒體中心，為業界就電腦圖像、電腦動畫、電影和遊戲製作等提供硬體、軟件、技術和市場推廣等方面的支援。多媒體內容創作人可以分時的方式使用中心的設施，而無需在發展初期投資於昂貴的設備之上。我們會確保這項新基礎設施有助支援業界(特別是新成立的公司)，並可培育大量新公司。

資深的資訊科技專業管理人都知道，電影製作、廣播和廣告，電腦圖像、電腦動畫、電影和遊戲製作等都只是數碼娛樂的表像和媒介。若政府真正的如此集中推行上列的名目，就像把一艘沒有龍骨的船推出海一般的浪費資源。因為重心都錯過了。

“數碼娛樂”的真正重心是『內容(Content)』及『平臺(Platform)』。電影製作、廣播和廣告，電腦圖像、電腦動畫、電影和遊戲都只是在『內容』及『平臺』上開發出的支幹。要“數碼娛樂”業真正的發展蓬勃，官員的目光應該深遠的進入問題的核心，而不是被表像弄得昏頭轉向。為了令問題更明確，以下我們來看看韓國的例子。相對與香港同期陷入經濟低潮的韓國：

九七年亞洲金融風暴，令韓國經濟跌落穀底。韓國政府逐漸認識到，靠重型工業來支撐全國經濟的做法是片面的，於是將 IT、娛樂產業視為新的經濟增長點，開始大力扶持。

在韓國，從製作到運營，一個網絡遊戲公司起步門檻較低，主要得益於政府實行的援助計劃。此外，在有利的政策形勢下，韓國出現了眾多的遊戲院校，一些原本不涉足此領域的大學也開設了遊戲相關專業課程，以大力培養遊戲專業人才，從而為遊戲生產提供了基礎保障。

從那時起，科技含量極高，而資源消耗極低的遊戲製作及相關產業擔負起了「富國興邦」的重擔。由文化觀光部出面組建韓國遊戲支援中心，向韓國遊戲產業提供從資金到技術上的多方面支援；成立遊戲投資聯盟，政府每年向遊戲產業投入的資金多達 500 億韓元，並為遊戲企業提供長期的低息貸款；設立資訊化基金和文化產業基金，為遊戲產業服務；對指定的企業投資風險實行各種稅制優惠政策，減少甚至免除遊戲企業的稅務負擔；建設遊戲產業基地，以扶持中小遊戲企業的發展；對從事遊戲產業的高科技人才免除兩年的兵役。

從最近韓國軟件振興院、韓國文化產業振興院等機構在北京舉辦一系列關於韓國遊戲企業的展示宣傳活動可以看出，韓國政府清楚地認識到該國遊戲產業的這種現狀，正在加強對小規模的從事網絡遊戲開發企業支援，並將遊戲企業整體向海外市場推廣。

目前中國國內約有近 **200 家網絡遊戲公司**，絕大部份都是代理商，只提供連接遊戲用戶的電腦伺服器服務，很少直接參與開發，當中良莠不齊，真正能夠穩占市場的不超過十家。這些企業長期忽視開發技術方面的投資，令國產網絡遊戲的技術水平停滯不前，無法與外國的遊戲競爭，最終可能成為大輸家。

而**韓國軟件開發商**似已洞悉中國市場的虛實，一直把核心技術牢牢控制，與中國企業的合作亦僅止于生產商和代理商的關係，根本不會給中國的營運商太多遊戲資料。內地企業根本無法藉這種合作關係進行技術交流，提升自行開發產品的能力，結果在市場上一直被牽鼻子走。

回看香港的現狀：

HKPC 曾發表一份研究報告，遊戲軟件業是有很大的潛在發展力。但由過去數年的記錄指出，政府有關援助的資源，現在集中批核與各大學在教學上，及操控在香港生產力促進局，記錄上大多是學府及有學術背景的人士才能租用，對真正有需要但無背境的業界小公司的支援明顯不足，那又怎可以“培育大量新公司”呢？

現在香港有關數碼娛樂的競爭力十分之薄弱，除了在電影及電影有關的電腦動畫上較為發達外，在市場上的數碼娛樂“軟件”，如遊戲等大部份都是入口的產品。尤以日本、韓國及台灣為絕大部份。

現在亞洲有能力發展遊戲『平臺』的遊戲發展競爭者有日本、台灣及韓國。由上例指出，韓國的數碼娛樂能有效發展，以至成為近年的經濟火車頭，全因為政府有效投放資源。香港的年青人十分之喜歡玩遊戲機，亦十分有創作能力及意欲，欠的就只是機會。

近年來大部份的小型遊戲機發展商只能發展門檻低的手提電話的遊戲，而現有的大型遊戲生產商只剩下 Game One 及火狗工房(已為日本公司入股)少數的幾間。由於可供發展的『內容』缺乏，他們只能利用香港的漫畫為內容背景，缺乏長期計劃，企業的自我形象，也因為長期不受政府重視小公司的政策忽視，而相對底下。亦沒有能力借用租出條件苛刻的生產力發展局的高科技設備，或申領政府的援助，吸引資金，發展遊戲『平臺』；因為他們沒有學府背景，申請只著重工業產品生產的政府資助舉步為艱，就算成功，金額也不足發展網絡遊戲『平臺』。“文件”中類似“……確保這項新基礎設施有助支援業界(特別是新成立的公司)……”等罕見的政府口號相信便是在今年加入的德政，但在業界並未被廣泛知曉，相信和政府的往積有關。

在業界中政府部門及組織為業界提供的支援更是傳為笑柄，年多前(2001)某政府部門(HKPC)帶團往參加某知名 Game Show (2001 Tokyo Game Show) 時，參加者一心以為有政府協助去開展業務，但誰知帶團的官員連日文翻譯協助的角色也不能提供，連領隊導游的工作也不能勝任，更遑論為香港廠商提供業務介紹及串連了，結果是要業內懂日文的團友或記者幫忙，問題才得已解決。老一輩的遊戲業界人仕很多便對政府灰心，要重建信心，相信要廣加宣傳才會收效。

我們建議，可由政府牽頭，成立跨媒體合作中心。政府的角色可以是會議召集人或仲介人，總合文化界、出版界、電影界及科技界等的資源及內容，以發展出一個公用數碼娛樂平臺(包括開放源碼的遊戲平臺，娛樂入門網站平臺)為目的，建立及維繫可供業界使用的『內容』的寫作投稿社群『平臺』(類似“龍的天

空書庫” <http://www.dragonsky.net> 的運作)，順道也可以提高本港的文學水平。韓國成立軟件振興院和文化產業振興院，而不是片面的只為“科技”建立政府部門的做法，才是真正發展數碼娛樂的正路。同時，推動金融界為企業提供長期的低息貸款和投資開發基金。這種由政府協調，加上業界合作的模式可以為未來緊張的政府財政下，提供官商合作的新思維。

成立遊戲投資聯盟，為遊戲企業提供長期的低息貸款；設立資訊化基金和文化產業基金，為遊戲產業服務；對指定的企業投資風險實行各種稅制優惠政策，減少甚至免除遊戲企業的稅務負擔；建設遊戲產業基地，以扶持中小遊戲企業的發展……種種在看韓國行之有效的措施，消費絕對少于建立十份一個“河套工業區”，不但不會令公業用地空置率惡化，還可以有效解決青少年就業問題。

台灣製作，風行網上的金庸遊戲系列說明，在本地『內容』方面，香港還有不少的空間可以發揮，只要條件配合，而又有適當的『平臺』發展起來，香港的數碼娛樂是大有可為的，北望神州的市場，便是業界可以背靠的最大背景。而這個連 CEPA 也沒有照顧的行業，正是政府可望獲得最大投資槓杆比率的行業。

「如果有足夠多的眼睛，所有的錯誤都是淺顯的」(群眾的眼睛是雪亮的)，我把這稱為「Linus 定律」。

大教堂與市集 (The Cathedral and the Bazaar) - 開放源碼運動的《聖經》

By Eric Raymond (<http://www.tuxedo.org/~esr/>)

開放源碼文化的經驗肯定使許多學習過軟件開發的人們感到困惑。「大教堂和市集」一文描述了分散式協作的軟件開發方式是怎樣有效的推翻了一般人相信的商業定律，產生了一個又一個獨立而具有空前可靠，廉價和高質量的軟件開發工程計劃。

開放源碼開發模式主要目標就是提高軟件質量，其方法就是通過開放程式源碼以獲得廣泛的對等評審及用戶測試效應。與傳統的封閉開發模式相對，傳統模式採取嚴密組織的開發隊伍(如同構築大教堂的組織模式)，開放源碼模式則是由分散的發燒友，通過 Internet 組成的開發隊伍進行組織(如同市集的組織模式)，這就是開放源碼社區領袖 Eric Raymond 在其著名的「大教堂和市集」一文中提出的論點，Linux 的開發就是「市集模式」的成功典範，也從實踐上說明「市集模式」能夠開發出可用性優于「大教堂模式」的軟件。這篇文章影響了 Netscape 的一眾管理人開放其瀏覽器的程式源碼，使軟件工業發生了翻天覆地的變化，開放源碼發展模式慢慢變成了未來資訊科技策略的重要元件，中國尤為對其重視。

最近，馬來西亞政府投資 3 千 6 百萬美元建立一個基金，為開放源碼產品的開發啓動提供必要的支援。這個代號為 OSS-Platform Investment Program (OSS-PIP) 的項目主要是為該國 40 多個從事開放源碼軟件開發的公司在未來兩年裏提供經濟上的支援。政府已經委派 Malaysian Venture Capital Management (Mavcap) 來管理整個基金。
(<http://news.zdnet.co.uk/software/linuxunix/0,39020390,39117493,00.htm> — CNETAsia October 30, 2003, 16:49 GMT)

加上，在 2003 年 12 月，中國的 CSIA(中國軟體行業協會)聯同日本的 JISA (日本社團法人服務產業協會)及韓國的 FKII(南韓資訊產業聯合會)，聯手成立開放源碼團體論壇(<http://ft.infoscape.com.cn/gate/big5/china.nikkeibp.co.jp/china/news/com/com200311190110.html> — 日經 BP 社 2003/11/19)，以促進以 Linux 為中心的開放源碼軟件(OSS)的應用。中國由于有相應的政策，可能將會有全世界最大規模的 Linux 電腦部署，所以在聯盟中將扮演重要角色。中國也將成為最大規模的 Linux 桌面部署的實際測試溫床，其中日本將協助解決電腦檔案格式的相容性問題。
(<http://www.zdnet.com.cn/news/software/story/0,3800004741,39178900,00.htm> - ZDNet China 11 月

14 日 2003) 南韓政府此前就有使用 UNIX 的歷史。日本政府也一直在推進開放源碼的 Linux。而中國作為世界工廠，政府與民間的距離很近，政府的意志非常容易實現。三國合作論壇形成後，不僅政府而且民間企業採用 Linux 的情況也將越來越多。

分析更指出，在 2003 年 12 月 10 日“中國政府採購”網站 (<http://www.ccg.gov.cn>) 的政府採購部門的新聞公告中列出的「中國政府將優先採購自製軟件」 (<http://www.ccg.gov.cn/web/detail.asp?condition=000000021465>)，暗示了中央將加強在各部門使用如 Linux 類別的國產的開放源碼軟件。種種的原因，更令我們急需為配合新一輪的國際開放源碼活動，為我們的資訊科技策略重新定位，和中央政府及和世界接軌。

但在，「數碼 2 1」資訊科技策略文件，有關開放源碼軟件發展的只簡略提到：

- 透過由資訊科技署轄下的資訊科技廊所安排的示範和試用，推廣開放源碼軟件技術和解決方案，作為可供政府內部使用的可行選擇。
- 我們亦會透過中小企業發展支援基金和創新及科技基金提供資助，推行開發開放源碼軟件或協助中小型企業使用開放源碼軟件的計劃，以鼓勵業界開發開放源碼軟件和推動私營機構加以採用。
- 我們會就工商界對開放源碼軟件的應用進行調查，以找出應用該等軟件時所遇到的障礙，並擬訂推廣其使用的措施。

在此我們需要指出，開放源碼軟件的開發是帶有若干“志願”性質的工作，業者的工作成果要在開發社群中公開和分享。開放源碼軟件的發展公司一般會在安裝、服務、改善介面、支援、售賣精品、訓練、升級及維修中取得收入。香港商界要有好的開放源碼軟件使用，政府的推動角色是必須的。亦因為此，馬來西亞政府和中國政府才會介入投資這產業。

要留意的一點是，我們不能單只想去“應用”開放源碼軟件，而不投入資源去改良或發展自己的開放源碼軟件。因為世上真的沒有不勞而獲的好事，也沒有在任何地方、任何行業可立刻適用的軟件。開放源碼軟件只代表要應用它們的機構，不用由零開始建立自己要用的程式，也可低廉的完全操控整個軟件發展，但也是需要投入相當資源去開發的，和回饋開放源碼社群的。

和遊戲產業一樣，開放源碼軟件的發展需要「平臺」，為協作社群提供網上交流渠道，公開和貯存有關資料。<http://sourceforge.net/> 和 <http://freshmeat.net/> 便是最出名的開放源碼社群網站，中國的共創軟件聯盟(<http://cosoft.org.cn>) 也是中國對開放源碼的嘗試。但筆者認為，香港在“中文”的開放源碼軟件運動中是最有機會成功的。

開放源碼團體協作的發展，需要做以下幾點：

A. 成立、工作過程

1. 成立開放源碼團體小組；
2. 選擇開放源碼項目；
3. 招募志同道合之人(包括：程式開發人員、管理人員和文件檔製作人員)；
4. 制定開放源碼的編碼標準；
5. 頒布一系列的工作流程；
6. 分配每個人的工作任務。

B. 項目報告內容

1. 項目名稱；
2. 項目參與人姓名、任務及完成時間；
3. 項目編碼標準化文件；
4. 項目開始至完成的工作流程；
5. 項目文件檔(包括：技術說明文件檔和使用者說明檔……等)；
6. 非項目人員製作擴充程式的名稱及使用者說明檔。

C. 與其他開放源碼協作團體的相互協作

1. 經常與其他開放源碼協作團體進行經驗交流；
2. 與其他軟件發展協作團體進行合作開發；

D. 保持各軟件在各操作系統平臺的相容性

以上都需要「平臺」為協作社群提供網上交流渠道，公開和貯存有關資料。在中文的社會，這樣的“中文”平臺暫時並不存在，而因為要為開放源碼軟件加入雙字節(double-byte)的中文編碼支援，一個獨立的“中文”發展「平臺」是有必要存在的。

作為科技平臺，一個像 <http://sourceforge.net/> 的發展平臺是開放源碼協作社群需要的，但在策略意義上，這個平臺如果最後發揮其作為「中文詞彙翻譯中心」的功用，可能更為附合：「資訊科技策略」的意義。

作為中國、台灣及星加坡的中文社會之間的橋梁，香港的中文翻譯雖不是最好，

但却是各地華裔的“中文使用者”中最為接受的。而且，香港對繁體(BIG5 碼)，簡體(GB2312 碼)，及 UNICODE(UTF-8)……等的國際標準瞭如指掌。如果在發展繁簡體開放源碼軟件時，順道能為統一兩岸三地的翻譯名詞出一點力，建立網上平臺，為廣大網民，提供統一翻譯名詞，提供翻譯論壇及最佳翻譯詞彙投票機制，及繁簡體的網上英漢翻譯查詢機制，數者結合，相信一定很快成為中文翻譯基準。能為統一兩岸三地的語言出一點力，相信是政府所樂見的旁益，也一定會有各行各業的經濟支援可供籌措，政府只要為其推廣便可。

令一個旁支的發展，可以是利用香港身為世界 4 大印刷工業中心的有利條件，去發展香港為一個高度電子化的翻譯及書籍印刷中心，我相信在香港而言是有能力做到的。

其實，香港政府的各發展基金一向有投資在軟件項目，不過開放源碼就絕不多見。其實應用現有機制，為各資助基金加入開放源碼條款，相信並不困難，也不會對現行制度增加開支，是一個立刻可以開始的計劃。

加上，現在失業人仕眾多，各再培訓計劃又有需要為學員提供實習及公作經驗，資助開放源碼軟件開發可以為一舉數得的計劃，如經籌措計劃，其實可發展為一個步署，令香港本來就精明勤快的人力資源，在軟件開發人才及科技發展力追上印度或韓國的國際軟件中心。相對於厚實的內地專才，及相對魯鈍的韓國軟件人才，我們相信，在國際上出名頭腦靈活，反應快速的香港人，籍開放源碼軟件發展，重建我們的生產力及國際地位，是抱持很大信心的，因為頭腦靈活，反應快速就是一個優良程式編寫員的上佳條件。

順勢一提的是，各政府科技委員會的成員，普遍是董事級的年長人仕或學者，學究氣重，對現實的認知留在高層次，但基礎技術的應用能力不足，難免不能緊貼科技脈搏，建議多邀請有真正有編程能力及系統發展顧問能力的人仕為各政府科技委員會出謀劃策，各科技發展計劃必定會更成功。

結論

總結以上的建議，我們提出的資訊科技的策略原則包括：

1. 資訊科技策略是香港步向「知識型經濟」，重回高增值的生產轉型的重要策略及不二出路。
2. “資訊科技策略”的訂定，要由本土中小企的需要出發，要體現對本土經濟的支援。
3. 發展「知識型經濟」的策略重心在：
 - 以本地工商界為出發點，推動傳統產業知識化，
 - 培植及改善產業應用技術以增加本地生產力及增值力為主導；
 - 輔以管理技術提升及人力資源開發及轉型，為失業的轉型勞工提供新出路
4. 現有的人力資源培訓政策却單只對“技術”情有獨鍾，未能在社會中建立適應科技文化的社群態度，形成青少年及成年人間的所謂“數碼隔膜”，應用更人文的方式，去建立虛實合一的社群。
5. 協助本土中小企的需要，發展成熟的網上政府策略：
 - 設立查閱專利條文的網上平臺
 - 設立香港得獎作品網上展示中心
 - 成立“軟硬體及應用案例圖書館”
 - 建立能查閱香港近年來在國際所簽訂的各雙邊貿易協議的網站
 - 為香港各名勝設立類似（大阪市生駒山の夜景 <http://www.city.sakai.jp/>

[//view.adam.ne.jp/setov/pic/kinki/narukawa.html](http://view.adam.ne.jp/setov/pic/kinki/narukawa.html)) 的觀賞網頁。

- 應使所有的政府服務均能用網上申請
 - 有計劃的把握提供網上論壇、問卷調查及網上民意調查
6. 成立跨部門的資訊科技策略協調小組或部門統籌科技策略發展的行動、立法和資源。
7. 在廿三條再提立法時，照顧資訊科技界的營運需要，放寬某些限制，令資訊科技界不致在無意間犯法。
8. 在從其他地方輸入所需的外地資訊科技界人才方面，我們只贊成協助業界輸入導師，協助本土人才轉型，避免令少數誤用法例的人仕，無限制的應用建制的漏洞，令失業進一步惡化。
9. “數碼娛樂”的真正重心是『內容(Content)』及『平臺(Platform)』。
- 韓國成立軟件振興院和文化產業振興院，而不是片面的只為“科技”建立政府部門的做法，才是真正發展數碼娛樂的正路。
 - 中國國內約有近 200 家網絡遊戲公司，絕大部份都是代理商，只提供連接遊戲用戶的電腦伺服器服務，很少直接參與開發，當中真正能夠穩占市場的不超過十家。這些企業長期忽視開發技術方面的投資，令國產網絡遊戲的技術水平停滯不前，無法與外國的遊戲競爭，最終可能成為大輸家。
 - 建議由政府牽頭，成立跨媒體合作中心。政府的角色可以是會議召集人或仲介人，總合文化界、出版界、電影界及科技界等的資源及內容，以發展出一個公用數碼娛樂平臺(包括各種開放源碼的遊戲平臺，娛樂入門網站平臺)為目的，建立及維繫可供業界使用的『內容』寫作投稿社群『平臺』。
 - 成立遊戲投資聯盟，推動金融界為企業提供長期的低息貸款和投資開發基金。這種由政府協調，加上業界合作的模式可以為未來緊張的政府財政下，提供官商合作的新思維。這個連 CEPA 也沒有

照顧到的行業，正是政府可望獲得最大投資槓桿比率的行業。

10. 開發開放源碼軟件和推動機構採用方面

- 馬來西亞政府投資 3 千 6 百萬美元建立一個基金，為開放源碼產品的開發啓動提供必要的支援。 中國、日本及韓國，聯手成立開放源碼團體論壇，令我們急需為配合新一輪的國際開放源碼活動，為我們的資訊科技策略重新定位，和中央政府及和世界接軌。
- 香港在中文的開放源碼軟件運動中是最有機會成功的。 香港的中文翻譯雖不是最好，但却是各地華裔中文使用者最為接受的。 而且，香港對繁體 (BIG5 碼)，簡體 (GB2312 碼)，及 UNICODE(UTF-8)……等的國際標準瞭如指掌。
- 開放源碼軟件的發展需要「平台」為協作社群提供網上交流渠道，公開和貯存有關資料。 如果在發展繁簡體開放源碼軟件時，順道為統一兩岸三地的翻譯名詞出一點力，為廣大網民，提供統一翻譯名詞提供的論壇及翻譯詞彙投票機制，及網上繁簡體的英漢翻譯機制，兩者結合相信一定很快成為翻譯基準。
- 香港政府的各發展基金一向有投資在軟件項目，不過開放源碼就絕不多見。 其實應用現有機制，為各資助基金加入開放源碼條款，相信並不困難，也不會對現行制度增加開支，是一個立刻可以開始的計劃。
- 現在失業人仕眾多，各再培訓計劃又有需要為學員提供實習及公作經驗，資助開放源碼軟件開發可以為一舉數得的計劃，如經籌措計劃，其實可發展為一個步署，令香港本來就精明勤快的人力資源，在軟件開發人才及科技發展力追上印度或韓國的國際軟件中心。

11. 各政府科技委員會的成員，普遍是董事級的年長人仕或學者，學究氣重，對現實的認知留在高層次，但基礎技術應用能力不足，難免不能緊貼科技脈搏，建議多邀請有真正有編程能力及系統發展顧問能力的人仕為各政府科技委員會出謀劃策，各科技發展計劃必定會更成功。